

The Story

What were you thinking on? Your favorite games, those you even wouldn't lend to your friends! One morning, before leaving home, you left them piled next to the window. The deadly sun of July had no mercy, the disks were completely damaged. Completely? Well, there is still a solution! BCM, a explorer program will allow you to retrieve your games, but to achieve it, you will have to pick up the pieces of code in its correct order. The simulation is ready, your virtual avatar goes into the magical digital world, but...Damn! the pieces of code have re-shaped into a huge game of games! A game where you will have to explore each room picking up the pieces of code and restore its original order. The task won't be easy, but, was it easy any time?

our mission

Travel through all the rooms of the game, trying to recover, in the right order, the pieces of code spread all over the screen. This task won't be easy, because the re-shaping of the games has created dangerous tricks that will try to make you fail.

You will have to recover an undefined number of pieces of code in every room.

The score represents a number of spaces reserved for the complete sequence. Below, an arrow points at the expected piece of code, so, if you get it right, this piece of code will appear placed in its correct place, and then the arrow will point at the next space.

But, If you fail, the arrow will go forward anyways, and that will make you wait until the next turn to fix your mistake.

Hence, when you recover a piece of code, there are 2 possible things :

- You made it in the right order, so the piece will appear in its correct place, and it will step forward in the score table.

- You didn't make it in the correct order. In this case, the score table will step forward to the next position, and that piece of code won't appear as picked up.

If you lose a life, or if you pick all the pieces, the pieces of code that you haven't picked in the right order will spread all over the screen again, while the ones picked in its correct order will remain in the score table.

Score

The score system is as follows :

You will get 100 points at every level finished.

Every time you restart a level, because you died or because you didn't pick up the pieces in its correct order, you will be punished lowering your score in a proportional way with the number of pieces of code still to be picked up in order. So, in a screen with 5 pieces of code to pick up, the penalty would be 20 points for each one.



Keys

Use the cursor keys to move the character in the game.

Finding the correct order to pick up of the pieces of code depends on your skills, your luck and your hability, although the system will help you out by giving you a musical sign. Pay attention to the score box, so you can see if you have picked up the piece of code in its correct position. Jump carefully : that will be essential to complete your mission.

ESP Basic

ESP Soft is happy to announce the inauguration of its BASIC label with a game made as back in the days : homebrew, with a lot of love and with that special magic from the games of the 80's, that used to captivate us. A game written in BASIC and totally editable so you can see, from the beginning to the end, how it is possible to write a good and entertaining game in a simple way.

We hope this encourages you to write your own games so you can delight us with more good games for our beloved computer.



Development team

Code and graphics : gg

Level design and beta-testing : gg and Artaburu

Cover : Kendroock

Story : gg and Litos

Translation: Ivanzx

Special Thanks to

We would like to thank deeply the **Computer Emuzone Games** Studio team for its invaluable collaboration in this game's edition.

ESP BASIC Soft, 2007, www.espssoft.amstrad.es

Introducción

¿En qué estarías pensando? ¡Tus juegos preferidos, esos que jamás dejarías ni a tu mejor amigo! Una mañana, antes de salir de tu casa, los dejaste apilados junto a la ventana. El implacable sol de Julio no tuvo piedad con ellos: los discos quedaron irremediablemente dañados. ¿Irremediablemente? ¡No! ¡Aún existe una solución! BCM, un programa explorador que te permitirá recuperar tus juegos, siempre y cuando seas capaz de recoger en correcto orden los trozos de código. La simulación está preparada, tu avatar virtual se interna en el mágico mundo digital, pero.... ¡vaya, los trozos de código se han reconfigurado en un gigantesco juego de juegos! Un juego en el que tendrás que recorrer cada estancia recogiendo los pedazos de código y restaurar su orden. La empresa no será sencilla, pero ¿alguna vez lo fue?

Tu misión

Recorre pacientemente todas las estancias del juego intentando recuperar, en el orden correcto, los pedazos de código diseminados por la pantalla. La cosa no será sencilla puesto que la reconfiguración de los juegos ha creado peligrosas trampas que tratarán de impedírtelo. En cada estancia tendrás que recuperar un número indefinido de trozos de código.

El marcador representa una serie de espacios reservados para la secuencia completa. Bajo ésta, una flecha indica cuál es el trozo de código esperado, de forma que, si aciertas a recuperarlo, éste aparecerá colocado en su lugar, pasando la flecha a apuntar al espacio siguiente. Ahora bien, si fallas, la flecha avanzará igualmente, lo que te obligará a esperar a la próxima vuelta para intentar enmendar tu error.

Por lo tanto, cuando recuperes un trozo de código pueden ocurrir dos cosas:

- Que lo hayas hecho en el orden correcto, con lo que la porción aparecerá en su posición correcta y avanzará el marcador.
- Que no lo hayas recogido en el orden correcto. En este caso, el marcador pasará a la siguiente posición, y esa porción no aparecerá como recogida.

Si pierdes una vida o recoges todos las porciones, los códigos que no has recogido correctamente volverán a diseminarse por la pantalla y los que cogiste en su orden correcto permanecerán en tu marcador.

Puntuaciones

El sistema de puntuación es el siguiente:

- Por cada nivel que superes conseguirás 100 puntos.
- Cada vez que se reinicia un nivel, ya sea por muerte o por no haber recogido los trozos de código en el orden correcto, serás penalizado disminuyendo tu puntuación de forma proporcional al número de trozos de código pendientes de recoger en orden. Así, en una pantalla con cinco trozos de código a recoger, la penalización sería de 20 puntos por cada uno.



Las teclas

Utiliza las teclas del cursor para moverte en el juego.

Ayudas

De tu destreza, suerte y habilidad depende descubrir el orden correcto de recogida, sin embargo, el sistema te proporcionará una valiosa ayuda en forma de señal sonora. Permanece siempre atento al marcador, en él podrás ver si has recogido la porción de código en la posición correcta. Y dirige bien tus saltos: te será imprescindible para llevar buen puerto tu misión.

ESP Basic

ESP Soft se complace en inaugurar su división BASIC con un juego como los de antes: artesanal, hecho con cariño y con esa magia de los juegos de antaño, que a todos nos cautivó alguna vez. Un juego realizado en BASIC y totalmente editable para que puedas ver, de principio a fin, cómo es posible realizar un buen juego entretenido y adictivo de una forma sencilla.

Esperamos que esto te anime a realizar tu propia producción y nos deleites con juegos entrañables para esta máquina añorada.



Equipo de desarrollo

Programación y gráficos: gg

Creación de niveles y testeo: gg y Artaburu

Ilustración de cubierta y maquetación: Kendroock

Argumento: gg y Litos

Agradecimientos

Un agradecimiento muy especial al equipo de **ComputerEmuzone Games** por su inestimable colaboración en la edición de este juego.